

vtech®

Manual de instrucciones



Disney



TABLET EDUCATIVO MULTIFUNCIÓN

Storio 2®

Queridos padres:

En VTech® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de VTech® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.

*Presentamos **Storio 2®**, un tablet educativo multifunción para que, con divertidas historias y entretenidas animaciones, se adentren en el mundo de la lectura sin perder el interés por el juego. Gran variedad de títulos para formar una interesante colección de libros electrónicos educativos.*

Para más información sobre nuestros productos visite: www.vtech.es.

INTRODUCCIÓN

Únete a la tripulación pirata en sus emocionantes aventuras. ¡Descubre toda la diversión que te espera!

INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

1 cartucho de juego: Jake y los Piratas de Nunca Jamás

1 manual de instrucciones

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

PARA EMPEZAR A JUGAR

PASO 1: Insertar el cartucho

Asegúrate de que la unidad está apagada. Inserta el cartucho de juegos en la parte trasera de la consola, tal y como se muestra en la imagen.

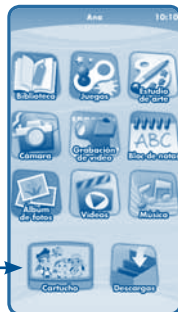


Nota: Solo compatible con la consola **Storio 2®**.

PASO 2: Seleccionar el icono de cartucho

En el menú principal toca la imagen del cartucho para empezar a jugar.

Icono del cartucho



PASO 3: Elegir a qué jugar

Puedes jugar en tres secciones diferentes: **Lee la historia**, **Zona de juegos** y **Club creativo**.

Lee la historia: Lee y escucha la historia al mismo tiempo mientras te diviertes con las animaciones.

Zona de juegos: 3 juegos para aprender cosas nuevas con tus personajes favoritos.

Club creativo: Diseña y crea con ayuda de tres actividades muy creativas.



BOTONES



INICIO

Pulsa este botón para salir de la actividad y volver al escritorio de **Storio 2®**.



AYUDA

Podrás escuchar las instrucciones de nuevo o alguna pista durante el juego.

PREFERENCIAS

Música On/Off

Para jugar con o sin música de fondo, toca el icono de la nota musical en el menú del cartucho.



Icono de Música

Nivel

Si en los juegos que incluyen diferentes niveles de dificultad, aparecerá el menú de selección al comienzo del juego. Toca Fácil o Difícil para elegir.



ACTIVIDADES

Lee la historia

Índice

Al seleccionar el icono del libro, accederás a la historia de Jake y los Piratas de Nunca Jamás y verás el índice de páginas. Puedes comenzar desde la página que elijas.

Si quieres algunos consejos para sacar mayor partido a la lectura, toca **Cómo jugar**. También puedes activar o desactivar la opción de resaltar vocabulario tocando el icono **Resaltar vocabulario**.



Historia

Cuando la historia de cada página acabe o se pare, el programa entra automáticamente en modo **Juego Libre**. En este modo puedes tocar las palabras para oír las y así leer la historia a tu ritmo, tocar las palabras marcadas en otro color para aprender algo sobre ellas o tocar las imágenes para ver divertidas animaciones y escuchar diferentes frases. Si no hay ningún tipo de actividad durante unos segundos, la historia continuará en la página siguiente.

Desliza el dedo por la pantalla para pasar de página.

Para escuchar la narración de nuevo, toca el icono de **Repetición** .

Para volver al índice de páginas, toca el icono **Índice** .

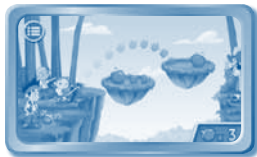


Zona de juegos

Los acantilados tirachinas

La tripulación tiene que ir a buscar el Coco Esmeralda, pero solo podrán llegar cruzando los acantilados tirachinas. Debes lanzar bellotas con ayuda del dedo y el tirachinas para nivelar las islas flotantes. ¡Intenta llegar antes que Garfiol!

Contenido educativo: Medidas - Puntería



El picnic robado

Jake y sus amigos se van de picnic, pero el Capitán Garfiol les roba la cesta con la comida. Debes ir tras él dirigiendo la barca por el río. Ten cuidado de no chocarte con las rocas y consigue descubrir dónde se esconde Garfiol

Contenido educativo: Orientación espacial - Observación



Descubre los diferentes

Los piratas descubren un mensaje de Peter Pan avisándoles del escondite secreto de un tesoro. Acompáñales y resuelve con ellos los problemas piratas que surgirán por el camino.

Contenido educativo: Discriminación visual - Observación



Club creativo

Decorando a Bucky

Personaliza el barco pirata como más te guste para después salir a navegar y recoger tesoros hundidos.

Contenido educativo: Creatividad



El álbum del Capitán Garfio

Crea divertidas poses para Garfio y añade diferentes objetos para decorar la foto. Así, Mr. Smee podrá sacar las fotos y mandarlas a Jessica la Roja.

Contenido educativo: Creatividad - Sentido del espacio



Diverfotos

Con ayuda de la cámara saca las fotos que más te gusten de ti mismo o de tu entorno. Usa los marcos y elementos decorativos que aparecen en la pantalla. Toca las flechas direccionales para elegir el que más te guste.

Contenido educativo: Imaginación



CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

ADVERTENCIA

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque **Storio 2®** no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de la televisión jugando con un joystick durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas.

SERVICIO TÉCNICO

En el caso de que detecte algún problema que no haya sido explicado anteriormente en este manual o defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 91 312 07 70 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Antes de llamar, por favor tenga en cuenta la siguiente información para poder facilitarla rápidamente:

- Nombre o modelo del producto. (El modelo siempre está situado en la parte de abajo o posterior del juguete.)
- Problema presentado en el juguete.
- Acciones realizadas antes de que el problema surgiera.

Internet: www.vtech.es

COPYRIGHT

Copyright 2013 **VTech®**. Todos los derechos reservados. **VTech®** y el logo de **VTech®** son marcas registradas de **VTech®**. **Storio 2®** es una marca registrada de **VTech®**. Todos los productos son marcas registradas de sus respectivos propietarios.



TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los **2 años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com

Tel.: 91 312 07 70

Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:

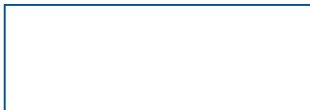
FECHA DE COMPRA:

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO



Para poder atenderle con la mayor brevedad posible,
le agradeceremos especifique a continuación las anomalías
detectadas en el producto, después de haber verificado el
estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.

Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

